

UFC UNDISPUTED 3

Featuring PRIDE

MODE D'EMPLOI

THQ

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



















Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES











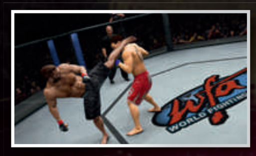




BIENVENUE DANS L'OCTAGON™

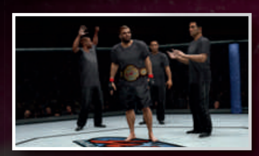
MODES DE JEU

Sélectionnez Modes de jeu dans le Menu principal pour choisir l'une des fonctionnalités suivantes ***UFC® Undisputed™ 3*** :



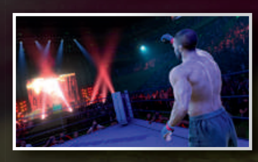
CARRIÈRE

Créez un combattant et menez-le de l'obscurité aux projecteurs du championnat devant des spectateurs du monde entier. Entraînez votre combattant pour augmenter ses Compétences maximales, gagnez des combats pour acheter de nouveaux équipements dans la Boutique UFC® et faites-vous une place dans le Hall of Fame de l'UFC®.



JOUER LE TITRE ET DÉFENDRE LE TITRE

Commencez en bas de l'échelle de l'UFC® et remportez des combats afin de pouvoir arborer l'or du championnat UFC® à votre taille.
Quand vous aurez gagné un titre, défendez-le contre tous les prétendants dans le mode Défendre le titre !



TOURNOI

Créez un Tournoi UFC® traditionnel ou un Grand Prix PRIDE pour vous mettre à l'épreuve face aux meilleurs combattants que le monde du MMA ait jamais connus.

COMBATS ULTIMATE

Revisitez les plus grands combats UFC® et PRIDE et enfilez les gants de gladiateurs légendaires afin de revivre ou de réécrire l'histoire de la discipline !

REMARQUE : *Tous les combats PRIDE sont débloqués en mode Combats ultimate. Les Combats Ultimate UFC® doivent être achetés séparément sous forme de contenu téléchargeable.*

EVENT

Vous croyez être capable de concevoir un event payant digne d'être estampillé UFC® ? Le mode Event vous en offre l'opportunité !

XBOX LIVE

Connectez-vous en ligne avec votre compte Xbox LIVE et testez votre talent face aux meilleurs combattants mondiaux d'***UFC® Undisputed™ 3*** !

Xbox LIVE vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur **www.xbox.com/live.**

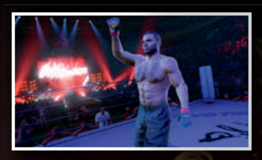
CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

PRIDE



Pour la première fois dans l'histoire d'UFC® Undisputed™, vous pouvez combattre dans les PRIDE Fighting Championships, où certaines des plus grandes légendes de l'UFC® ont commencé leur carrière : Minotauro Nogueira, Mirko Cro Cop, Shogun Rua, Dan Henderson, etc.

Le règlement de l'organisation PRIDE comprend des différences importantes par rapport au règlement de l'UFC® :

- Les coups de coude sont interdits.
- Les coups de pied de footballeur, les foot stomps et les coups de genou à la tête d'un adversaire au sol sont autorisés. Ces coups extrêmement puissants peuvent éliminer rapidement un adversaire.
- Les combats ont lieu dans un ring carré plus petit que l'Octagon™, ce qui force les combattants à accorder plus d'attention à leur positionnement.
- Dans les combats PRIDE, le premier round dure toujours 10 minutes. Les rounds suivants durent 5 minutes.
- Pour leur décision, les juges évaluent le combat dans sa globalité (et non round par round, comme en UFC®).
- Les juges PRIDE prennent également en compte quel combattant a infligé le plus de dégâts et lequel a fait preuve d'un maximum d'agressivité. Le fait de donner des coups, de réaliser des soumissions et de se trouver en position de mettre fin au match a beaucoup de valeur aux yeux des juges PRIDE.

Coup de genou à la tête d'un adversaire au sol	A / B ou LB + A / B en étant au-dessus dans certaines positions au sol
Foot stomp au visage d'un adversaire au sol	L vers l'adversaire + A / B
Bloquer un foot stomp	RB (un blocage réussi donne une meilleure chance de se relever – appuyer sur L)
Coups de pied de footballeur	A / B quand l'adversaire a raté un takedown, qu'il est sonné à quatre pattes, ou qu'il est sonné en position sprawl après un coup de pied technique.

MESDAMES ET MESSIEURS, QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

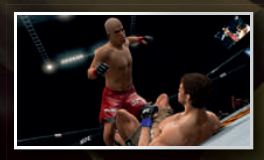
Avant de pénétrer dans l'Octagon™, il vaut mieux savoir exactement comment gagner et ce que vous devez faire pour y parvenir. Si vous ne devez lire qu'une section de ce manuel, lisez celle-ci !

ROUNDS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Selon le règlement de l'UFC®, les combats se déroulent sur trois (match amical) ou cinq (match de championnat ou main event) rounds de cinq minutes chacun. Il existe cinq façons de gagner un combat selon le règlement de l'UFC® :

- **K.O. (Knockout) :** Si vous faites perdre connaissance à votre adversaire avec un coup puissant à la tête, le combat est fini.
- **T.K.O. (Technical knockout) :** Infligez suffisamment de dégâts à l'adversaire pour que l'arbitre décide qu'il n'est plus en état de continuer sans risquer des blessures graves.
- **Soumission :** Tordez les membres de l'adversaire de façon parfaitement contre nature pour le pousser au tapout.
- **Stoppage :** Faites une blessure ouverte au-dessus des yeux de l'adversaire de façon à l'empêcher de voir et donc de se défendre efficacement.
- **Décision :** Combattez jusqu'au dernier round et laissez les juges décider qui est le meilleur.

***REMARQUE :** Comme nous l'avons dit, les combats PRIDE ont des règles légèrement différentes, mais les conditions de victoire sont les mêmes en UFC® et en PRIDE à l'exception de la décision.*

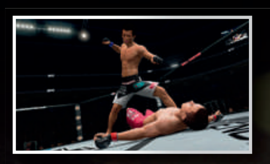


COMBATTANT SONNÉ ET T.K.O.

Si vous continuez à donner des coups à votre adversaire sans qu'il ne les rende, il sera sonné. Quand un combattant est sonné, son potentiel offensif est fortement réduit. Un combattant sonné peut tenter un takedown, mais ce serait très risqué et difficile à mettre en œuvre.

Un combattant sonné doit se défendre efficacement pour éviter le T.K.O. Saisissez cette opportunité et continuez d'asséner des coups pour que l'arbitre se décide à vous déclarer vainqueur par T.K.O.

Frapper un combattant sonné	X, Y, A, B
Transition face à un combattant sonné	(R) ↑ ↗ →, (R) ↓ ↘ →, (R) ↑ ↖ ←, (R) ↓ ↙ ←
Soumission face à un combattant sonné	Appuyer sur (R)
Bloquer en étant sonné	(R) et RT
Esquiver en étant sonné au sol	(L)
Strike Catch en étant sonné	Appuyer sur (R)



K.O.

Si un combattant est affaibli et que son adversaire lui assène un coup puissant à la tête, il risque de perdre connaissance. Le K.O. est plus probable quand le combattant qui attaque a une Force ou une Attaque élevée dans une compétence de frappe ou quand il effectue un contre majeur.

COMMENT OBTENIR UN K.O. ET UN T.K.O.

Outre le pummel sur la tête d'un adversaire ou une frappe puissante réussie sur un coup de chance, il existe de nombreuses façons d'obtenir un K.O. ou un T.K.O. Voici quelques exemples :

- Attaquer continuellement l'adversaire au corps et accumuler les dégâts. Les coups à la tête sont impressionnants, mais les dégâts au corps sont tout aussi efficaces pour terminer un combat.
- Frapper sans relâche les jambes d'un adversaire. Cela ne vous permettra pas d'obtenir un K.O., mais comme le disait un grand combattant : « Un homme qui ne tient pas debout ne peut pas se battre. »
- Il existe une méthode moins sûre pour obtenir un T.K.O. : contrer des coups de pied par des contre-prises Kick Checks réussies afin de provoquer une blessure à la jambe et de gagner par T.K.O.

STOPPAGE

Si votre combattant a une blessure ouverte au-dessus des yeux qui gêne sa vision, l'arbitre peut arrêter le match. En général, ces blessures ne posent pas de problème lorsqu'elles apparaissent, mais si vous ne vous défendez pas face aux attaques suivantes, elles s'ouvriront davantage et vous coûteront la victoire.

DÉCISION

Si le combat se déroule sur le nombre de rounds prévu et qu'aucun combattant n'est K.O., T.K.O., poussé à l'abandon ou incapable de continuer en raison d'un stoppage, l'issue du combat sera décidée par les juges qui évalueront la performance des deux combattants. Voici quelques points auxquels les juges accordent de l'importance :

- Quel combattant a le mieux occupé l'Octagon™ en restant au centre et en poussant son adversaire contre la cage ?
- Le combattant a-t-il fait tout son possible pour mettre un terme au combat avec des frappes et des soumissions, ou s'est-il battu de façon conservatrice et défensive ?
- Au cours du combat, quel combattant a réussi le plus de takedowns et a été le plus dominant dans les positions au sol ?

N'oubliez pas que les juges notent chaque round séparément. Le vainqueur d'un round marque 10 points, le perdant marque 9 points ou moins. Il faut une très mauvaise performance pour obtenir moins de 9 points sur un round, alors méfiez-vous : un excellent round ne suffira sans doute pas à gagner un combat si vous n'en gagnez aucun autre.

REMARQUE : *Les combats PRIDE sont notés différemment, les juges évaluant le combat dans son ensemble. Ils récompensent en priorité l'agressivité et les dégâts infligés pour déterminer qui remportera la victoire.*

ESSOUFFLEMENT

À chaque fois qu'un combattant effectue une action, il utilise de l'énergie, représentée par une barre verte sous son nom dans l'ATH.Les frappes puissantes et les frappes techniques consomment plus d'énergie que les frappes rapides. À chaque coup de poing ou de pied effectué, la barre verte devient jaune. La barre d'énergie redeviendra verte si vous ralentissez, mais si vous enchaînez trop vite les attaques et utilisez toute votre énergie, vous serez essoufflé.

Quand un combattant est essoufflé, la vitesse de ses mouvements et de ses frappes est réduite, tout comme ses attributs et ses compétences. Cela donne un gros avantage à son adversaire jusqu'à ce qu'il récupère.

Si votre niveau d'énergie est bas, bloquez les coups et utilisez des frappes rapides pour combattre efficacement. Si vous êtes debout, le meilleur moyen de récupérer de l'énergie est de prendre votre adversaire en clinch. Au sol, gardez votre position de base si vous avez l'avantage ou passez en position de clinch au sol en maintenant un blocage de prise.

INTERRUPTION DE L'ARBITRE

En clinch ou dans certaines positions neutres, les combattants doivent essayer de progresser, de se dégager, d'infliger des dégâts ou de menacer d'une soumission. Dans le cas contraire, l'arbitre interrompra le combat et demandera aux deux combattants de se remettre debout. Tirez parti de cette règle quand vous êtes en position de faiblesse face à un combattant supérieur.

ATTRIBUTS

La constitution physique d'un combattant est déterminée par quatre attributs :

- La **Force** représente la puissance physique pure du combattant. Elle a un impact sur les dégâts infligés par ses frappes et sur ses chances de réussite lors des prises ou de la lutte face à un adversaire.
- La **vitesse** détermine la rapidité des attaques du combattant. Les combattants bénéficiant d'une vitesse élevée frappent plus vite et sont plus difficile à contrer.
- Le **cardio** correspond au niveau d'endurance dont le combattant dispose. Un combattant au cardio élevé peut attaquer plus souvent sans être essoufflé et bénéficie de plus d'énergie au début d'un combat.
- Le **jeu de jambes** indique la vitesse de déplacement du combattant. Les combattants ayant un bon jeu de jambes sont très vifs sur leurs pieds et peuvent approcher et s'éloigner d'un adversaire rapidement.

COMPÉTENCES

Si les attributs représentent ce dont est fait un combattant, les compétences représentent ce qu'il sait. Il existe neuf compétences différentes. Tous les combattants reçoivent une note d'Attaque et de Défense pour chacune d'entre elles.

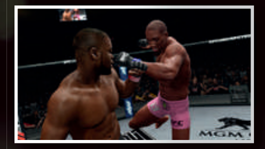
- **Coups de poing :** concerne les coups de poing et de coude effectués en position debout. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups de poing et de coude de l'adversaire.
- **Coups de pied :** concerne les coups de pied et de genou effectués en position debout. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups de pied et de genou de l'adversaire.
- **Coups en clinch :** concerne les coups effectués en position de clinch. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups en clinch de l'adversaire.
- **Coups au sol :** concerne les frappes effectuées au sol. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups au sol de l'adversaire.
- **Prises en clinch :** concerne les transitions effectuées lors d'un clinch. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le taux de réussite d'une transition en clinch est élevé. Plus la valeur de défense est élevée, plus il est facile pour le combattant de bloquer une transition en clinch.
- **Takedown :** concerne les takedowns et les projections. Une valeur d'attaque élevée facilite les takedowns et les projections sur un adversaire. Une valeur de défense élevée facilite le blocage des tentatives de takedown ou de projection.
- **Prise au sol au-dessus :** concerne les transitions effectuées lorsque le combattant est au sol, au-dessus (en position de force). Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le taux de réussite d'une transition au sol sur l'adversaire est élevé. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de bloquer une tentative de transition effectuée par un adversaire en dessous de lui.
- **Prise au sol en dessous :** concerne les transitions effectuées lorsque le combattant est au sol, en dessous (en position de faiblesse). Plus la valeur d'attaque est élevée, plus les tentatives de transition au sol quand le combattant est en dessous de l'adversaire ont de chances de réussir. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de bloquer une tentative de transition effectuée par un adversaire au-dessus de lui.
- **Soumission :** concerne les tentatives de soumission. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus il est facile de pousser l'adversaire au tapout par une soumission. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de résister à une transition et de s'en dégager.

MOUVEMENTS DE BASE

En position debout, déplacez-vous dans l'Octagon™ afin de conserver une certaine distance entre vous et votre adversaire ou rapprochez-vous pour combattre.

Se déplacer	L

PAS



Vous pouvez effectuer un pas rapide pour vous approcher de l'adversaire ou mettre plus de distance entre vous et lui. Si vous faites un pas vers l'adversaire alors que vous êtes déjà près de lui, vous le pousserez en arrière et libèrerez de l'espace. Quand vous faites un pas vers l'adversaire, vous pouvez effectuer un Step Strike afin d'insuffler plus de puissance à une frappe rapide, ce qui pourrait le mettre K.O.

Faire un pas	Orienter L dans la direction souhaitée
Step Strike	X, Y, A ou B en faisant un pas

COURSE

Quand vous et votre adversaire êtes sur des côtés opposés de l'Octagon™, vous pouvez réduire la distance qui vous sépare rapidement en courant vers lui. Frappez en courant pour effectuer un Dash Strike et infliger de gros dégâts à l'adversaire s'il ne parvient pas à le bloquer ou à l'éviter. Comme le Step Strike, le Dash Strike est considéré comme une frappe puissante et peut mettre K.O. un adversaire.

Courir	Appuyer sur L et incliner L dans la direction souhaitée
Dash Strike	X, Y, A ou B en courant

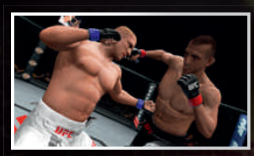
CHANGEMENT DE POSTURE

Certains combattants peuvent passer de la posture de droitier à celle de gaucher et inversement. Si votre combattant en fait partie, sachez que vous ne pouvez faire un changement de posture qu'en position debout.

Changer de posture	Appuyer sur R

POSITION DEBOUT

FRAPPES RAPIDES



Utilisez les frappes rapides pour préparer l'adversaire à recevoir des attaques plus puissantes ou plus élaborées. Leur vitesse les rend plus difficiles à anticiper et donc à bloquer. De plus, les frappes rapides ne peuvent être stoppées par des contre-prises ni permettre à un combattant d'effectuer un Short Takedown.

Les frappes rapides permettent également d'intercepter les frappes puissantes et les frappes techniques d'un adversaire, ce qui les rend beaucoup moins efficaces. Cependant, comme elles ne sont pas très puissantes, les frappes rapides infligent peu de dégâts et ne peuvent mettre K.O. un adversaire.

REMARQUE : *Ces commandes partent du principe que votre combattant se trouve à gauche de l'écran. S'il est à droite, la droite et la gauche sont inversées.*

Coup de poing rapide à gauche	X
Coup de poing rapide à droite	Y
Coup de pied rapide à gauche	A
Coup de pied rapide à droite	B

FRAPPES PUISSANTES

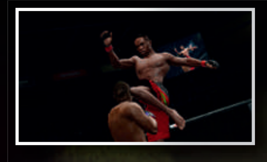


Les frappes puissantes sont plus lentes et plus lourdes, elles sont plus faciles à bloquer que les frappes rapides mais infligent beaucoup plus de dégâts si elles atteignent leur cible. Elles nécessitent également plus d'énergie que les frappes rapides. Des frappes puissantes consécutives à la tête de l'adversaire peuvent le mettre K.O.

REMARQUE : *Ces commandes partent du principe que votre combattant se trouve à gauche de l'écran. S'il est à droite, la droite et la gauche sont inversées.*

Coup de poing puissant à gauche	L + X
Coup de poing puissant à droite	L + Y
Coup de pied puissant à gauche	L + A
Coup de pied puissant à droite	L + B

FRAPPES TECHNIQUES



Un combattant dispose de certaines frappes techniques qui dépendent de sa propre technique. Les frappes techniques étant liées à des techniques spécifiques, elles sont différentes selon les combattants. Certains peuvent effectuer une frappe technique sous forme de Step Strike.

Les frappes techniques nécessitent autant d'énergie que les frappes puissantes, alors ralentissez votre rythme quand vous les utilisez.

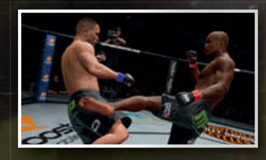
Frappe technique	Maintenir LB en frappant

ATTRIBUTS DE FRAPPE

Le fait d'appuyer sur X et Y produit toujours un coup à la tête, mais le type précis de frappe dépend de la position du combattant qui la lance, de sa technique et des modificateurs éventuels qui s'y appliquent. Faites des essais avec différentes frappes : nombreuses sont celles qui bénéficient d'attributs supplémentaires. Par exemple :

- Les attaques précises comme les coups de coude ont plus de chance de faire saigner l'adversaire.
- Les frappes lourdes comme les coups de poing marteaux ont plus de chance de sonner l'adversaire.

VARIATION DE LA HAUTEUR DE FRAPPE



En utilisant le modificateur de hauteur de frappe pour donner un coup, vous toucherez la cible plus bas que la normale. Les coups à la tête atteignent le corps de l'adversaire et les coups au corps atteignent ses jambes.

Varier la hauteur de frappe	LT + frappe rapide ou frappe puissante

COMBOS

Certaines frappes s'enchaînent naturellement, ce qui crée un combo rapide de plusieurs frappes qui inflige plus de dégâts que les mêmes coups séparés. Vous devez appuyer sur les boutons de frappe au bon moment, quand le coup précédent atteint sa cible. L'alternance de coups à droite et à gauche est un excellent moyen de réaliser des combos.

Pour effectuer un combo, le mieux est de commencer par des frappes rapides et d'enchaîner avec des frappes puissantes ou des frappes techniques. Si vous commencez par des frappes lourdes puis passez à des coups plus légers, le combo ne sera pas efficace.

MULTIPLICATEURS DE DÉGÂTS

La direction dans laquelle vous vous déplacez quand le coup de l'adversaire vous atteint peut augmenter ou réduire les dégâts qu'il vous infligera. En règle générale, les dégâts sont réduits si vous vous éloignez du coup et augmentés si vous vous en approchez.

Si vous marchez vers un coup ou en direction opposée, le multiplicateur de dégâts est négligeable. Cependant, si vous courez ou faites un pas vers un coup ou en direction opposée, le multiplicateur de dégâts est beaucoup plus important. Déplacez-vous efficacement afin d'éviter les attaques les plus puissantes de votre adversaire et portez vos meilleurs coups quand l'adversaire s'approche de vous.

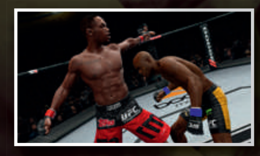
BLOCAGES



Bloquez les frappes pour réduire les dégâts qu'elles vous infligent. Vous pouvez aussi bloquer un coup pendant un déplacement. N'oubliez pas que quand vous bloquez un coup, vous subirez tout de même des dégâts. Si vous recevez des coups, même bloqués, vous prenez donc toujours un risque.

Bloquer un coup à la tête	RB
Bloquer un coup au corps / aux jambes	RT

ESQUIVES



Vous pouvez éviter les coups d'un adversaire en les esquivant. Contrairement au blocage, qui ne fait que limiter les dégâts infligés par un coup, une esquive bien calculée vous empêche d'être touché et donc de subir des dégâts.

Esquiver	Orienter L en maintenant RB

FRAPPES D'ESQUIVE

Pendant une esquive, vous pouvez effectuer une frappe d'esquive. Selon la direction de votre esquive, vous réaliserez différentes frappes d'esquives. Si votre synchronisation est parfaite, vous pouvez réussir un contre et punir un adversaire trop agressif.

Frappe d'esquive	X, Y, A, B pendant une esquive

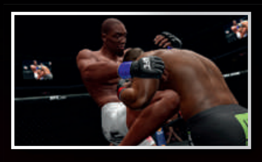
CONTRES



Si vous réussissez une frappe rapide au moment où votre adversaire tente un coup, vous avez effectué un contre. Un contre majeur touche sa cible au moment où le coup de l'adversaire part. Il inflige beaucoup plus de dégâts qu'un contre normal. Bien que ce cas soit rare, il arrive qu'un contre majeur provoque un K.O. quels que soient les dégâts subis par l'adversaire auparavant.

Un contre mineur touche sa cible à la fin du coup de l'adversaire. Il n'inflige pas autant de dégâts qu'un contre majeur, mais il est tout de même plus efficace qu'un coup normal du même type.

CONTRE-PRISES



Vous pouvez faire des contres à la tête, au corps ou aux jambes grâce à une contre-prise effectuée au bon moment : vous passerez alors en position de clinch debout (pour un contre à la tête), vous pourrez saisir la jambe de l'adversaire et tenter de le frapper ou de le mettre à terre (pour un contre au corps) ou encore effectuer un Kick Check, ce qui blessera la jambe de l'adversaire au lieu de la vôtre (pour un contre aux jambes). Vous ne pouvez tenter une contre-prise que sur une frappe puissante, pas sur une frappe rapide

Contre-prise à la tête, transition en clinch	Ⓡ ⬆ quand l'adversaire tente une frappe à la tête
Contre-prise au corps, saisie de la jambe	Ⓡ ⬇ quand l'adversaire tente une frappe au corps
Contre-prise et Kick Check	Ⓡ ⬇ quand l'adversaire tente une frappe aux jambes
Frappe avec saisie de jambe	X, Y, A, B après avoir saisi la jambe de l'adversaire grâce à une contre-prise
Takedown avec saisie de jambe	Incliner Ⓡ vers l'adversaire après avoir saisi sa jambe grâce à une contre-prise

FEINTES

Cassez le rythme d'un adversaire qui bloque tous vos coups en feintant une frappe ou une prise. Quand il tentera de bloquer votre feinte, il baissera sa garde : soyez prêt à lancer une véritable frappe ou à tenter un takedown. Les feintes peuvent être effectuées en position debout ou au sol.

Feinte de frappe	RB + RT + X / Y / A / B
Feinte de prise	RB + RT + Ⓡ vers l'adversaire

PROVOCATIONS



Exprimez votre personnalité dans vos combats et prouvez que vous êtes prêt à divertir le public de l'UFC® avec quelques provocations. Les provocations ne servent pas forcément à ridiculiser un adversaire : certaines sont respectueuses, comme une invitation à toucher les gants.

Provoquer un adversaire	✥
Annuler une provocation	N'importe quel bouton

OCCUPATION DE L'OCTAGON



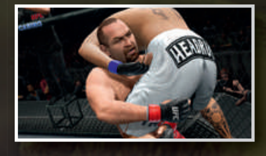
Pousser votre adversaire contre la grille de la cage est un excellent moyen de prendre l'avantage. Pour faire une transition vers une position de cage, effectuez simplement un clinch ou un takedown quand vous être près d'un adversaire dont le dos est proche de la grille.

Si votre adversaire est loin de la cage, vous pouvez le forcer à s'en rapprocher en le prenant en clinch et en le faisant reculer contre la grille. Cependant, vous devez prendre garde à ne pas vous focaliser sur la position de cage au risque d'être vulnérable aux coups en clinch.

Il est très difficile pour votre adversaire de se dégager d'une position de cage quand il est sur la défensive. Profitez de votre avantage en position de cage pour lui donner des coups.

Saisir l'adversaire et faire une transition vers la position de cage	Incliner R (ou maintenir LT et incliner R) vers l'adversaire dont le dos est proche de la cage
Faire reculer l'adversaire contre la cage en position de clinch	Incliner L vers la cage
Pousser l'adversaire contre la cage	LB + L vers la cage
Frappes en position de cage	X ou Y en poussant l'adversaire contre la cage

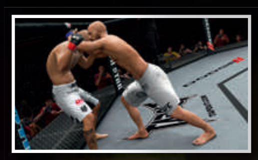
PROJECTIONS



Dans certaines positions de clinch, des techniques de combat peuvent vous permettre de projeter un adversaire au sol avec une transition mineure. Si vous pensez que votre adversaire va tenter de vous projeter, vous pouvez bloquer la projection.

Projection	Maintenir LB + R ↑ ↗ → ou R ↓ ↘ → ou R ↑ ↖ ← ou R ↓ ↙ ←
Bloquer une tentative de projection	Incliner R à l'opposé de l'adversaire

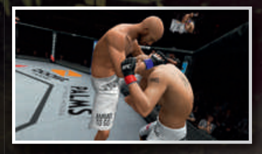
POSITION DE CLINCH



En position de clinch, vous avez accès à un panel différent d'attaques rapprochées. Les combattants pratiquant le Muay Thai sont particulièrement dangereux en clinch.

Saisir l'adversaire et faire une transition vers la position de clinch	Incliner R vers l'adversaire
Éviter une tentative de clinch	Incliner R à l'opposé de l'adversaire
Se dégager d'un clinch de l'adversaire	Frapper et incliner L à l'opposé de l'adversaire

COUPS ET TRANSITIONS EN CLINCH



Les coups en clinch sont effectués avec les mêmes commandes que les coups debout. En clinch, vous pouvez également effectuer une transition pour prendre une position plus dominante.

Coup de coude gauche en clinch	X
Coup de coude droit en clinch	Y
Coup de genou gauche en clinch	A
Coup de genou droit en clinch	B
Transition mineure	L ↑ ↖ → ou L ↓ ↘ →

DÉPLACEMENT EN CLINCH

En position de Single Collar Tie ou de Muay Thai Clinch, vos frappes varient en fonction de la direction de votre déplacement.

Si vous vous approchez de l'adversaire, vos frappes seront plus faibles, mais vous pourrez pousser votre adversaire contre la cage. Il lui sera aussi plus difficile de se dégager de votre clinch.

Si vous vous éloignez de l'adversaire, vous pouvez effectuer des frappes plus puissantes. Cependant, il lui sera plus facile de se dégager du clinch.

WHIPS PUISSANTS

Les combattants rompus aux techniques de Muay Thai peuvent effectuer un Whip puissant à partir du Muay Thai Clinch. Si vous donnez des coups de jambe pendant un Whip puissant, vous ferez un coup de genou puissant, particulièrement efficace. Il s'agit de l'un des coups les plus redoutables de l'UFC®, alors faites-en bon usage si votre combattant y a accès.

Whip puissant	Maintenir LB + R ⬆ ⬈ ➡ ou R ⬇ ⬊ ➡ ou R ⬆ ⬉ ⬅ or R ⬇ ⬋ ⬅
Coup de genou puissant	A ou B pendant un Whip puissant

TAKEDOWNS



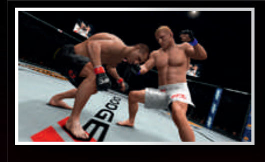
Un takedown réussi mettra votre adversaire au sol et vous permettra de prendre l'avantage. Les combattants ayant un bon niveau en prises doivent toujours essayer d'amener le combat au sol, mais assurez-vous d'affaiblir votre adversaire avant de tenter un takedown.

Pendant une tentative de takedown, l'attaquant et la cible doivent faire pivoter R afin d'essayer de prendre l'avantage. Selon le combattant qui remporte la lutte (et la façon dont il la remporte), l'attaquant peut se trouver légèrement ou fortement avantagé, et la cible peut parvenir à repousser l'attaquant en position debout.

Effectuez un takedown au moment précis où votre adversaire lance une frappe puissante, et vous réaliserez un Short Takedown. Les Short Takedowns réussissent toujours et ne nécessite aucune action supplémentaire. Si vous utilisez un takedown technique dans ce scénario, la position que vous obtiendrez à son issue dépendra de vos compétences et de celles de l'adversaire.

Tenter un takedown	Maintenir LT et incliner R vers l'adversaire
Concrétiser la tentative de takedown	Faire pivoter R
Se défendre face à une tentative de takedown	Incliner R à l'opposé de l'adversaire
Lutter contre une tentative de takedown	Faire pivoter R
Short Takedown	Maintenir LT et incliner R vers l'adversaire quand celui-ci tente une frappe puissante

CONTRER UN TAKEDOWN



Si vous parvenez à éviter la tentative de takedown d'un adversaire, vous avez l'opportunité pendant un court instant de réaliser un contre. Les contres comprennent les frappes, les transitions et les soumissions. Si vous ne parvenez pas à effectuer un contre dans le temps imparti, vous et votre adversaire reviendrez en position debout.

Contrer un takedown par un coup	X, Y, A, B
Contrer un takedown par une transition	Incliner R vers l'adversaire
Contrer un takedown par une soumission	Appuyer sur R

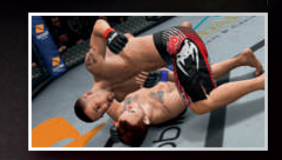
INTERCEPTER UN TAKEDOWN

En exécutant un coup de genou au bon moment, vous pouvez intercepter le takedown d'un adversaire et infliger de gros dégâts en retour. Vous devez effectuer une attaque d'interception de takedown au moment où l'adversaire tente son takedown. Si l'attaque réussit, vous pourriez mettre votre adversaire K.O. sur le champ.

Les attaques d'interception de takedown sont idéales pour décourager un adversaire particulièrement féru de takedowns et le forcer à utiliser des armes offensives qu'il maîtrise moins.

Attaque d'interception de takedown	B en inclinant L à l'opposé de l'adversaire qui tente un takedown

POSITION AU SOL



Les commandes de prises sont utilisées quand vous et votre adversaire êtes en position au sol. Un combattant se trouve toujours au-dessus, en position d'avantage ou « dominante », et l'autre se trouve en dessous, en position de désavantage ou « défensive ».

Plus votre position est dominante, plus il est facile d'effectuer des frappes et des soumissions contre votre adversaire. Cependant, même si l'adversaire est en désavantage extrême, ne soyez pas trop sûr de vous : il suffit d'un renversement pour que vous perdiez votre position et vous retrouviez en mauvaise posture.

Ne vous laissez pas distraire pendant un combat en passant trop de temps à réfléchir aux positions et aux transitions mineures ou majeures que vous devez faire. Vous devez simplement savoir qu'une transition mineure améliore toujours légèrement votre position, que vous soyez en attaque ou en défense, et qu'une transition majeure l'améliore grandement.

EFFECTUER DES TRANSITIONS

Les transitions mineures sont moins risquées mais ont moins d'effet, puisqu'elles ne font progresser que légèrement votre position. Les transitions majeures sont plus dangereuses, mais vous gagnerez un avantage considérable si vous les réussissez. C'est le même principe que pour les frappes rapides et les frappes puissantes.

Chaque combattant dispose de certaines transitions techniques en fonction de sa technique de prises. Généralement, ces transitions techniques permettent dans certaines situations à un combattant d'effectuer une transition majeure avec une commande de transition mineure.

Transition mineure	R ↑ ↗ → ou R ↓ ↘ → ou R ↑ ↖ ← ou R ↓ ↙ ←
Transition majeure	R ← ↖ ↑ ↗ → ou R ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ou R ↙ ← ↖ ↑ ↗ → ou R ↘ ↓ ↙ ←
Transition technique	Maintenir LB + R ↑ ↗ → ou R ↓ ↘ → ou R ↑ ↖ ← ou R ↓ ↙ ←
Revenir à la position debout	Appuyer sur L (en position dominante)

BLOQUER, INTERROMPRE ET RENVERSER UNE TRANSITION

Si vous êtes en position de désavantage, vous pouvez bloquer la tentative de transition d'un adversaire en inclinant Ⓡ à l'opposé. Cependant, vous ne pouvez tenir le blocage qu'un certain temps, alors analysez bien les mouvements de l'adversaire et ne l'utilisez que quand il tente une transition. Dans le cas contraire, il suffira à votre adversaire d'attendre que votre combattant relâche son blocage pour pouvoir effectuer tranquillement sa transition.

Par ailleurs, si vous réussissez une frappe puissante à l'instant où l'adversaire tente une transition, vous interromprez sa tentative et le secouerez probablement un peu au passage. Mais si votre adversaire bloque votre frappe d'interruption ou l'évite avec une esquive au sol, il peut tenter immédiatement une nouvelle transition qui aura plus de chances de réussir.

Vous pouvez également renverser la tentative de transition d'un adversaire si votre synchronisation est parfaite.Un renversement de transition réussi ne fait pas qu'empêcher votre adversaire de faire sa transition : il fait également progresser votre position.

Bloquer une transition	Incliner Ⓡ à l'opposé de l'adversaire
Interrompre une transition	Ⓛ vers l'adversaire + Ⓧ ou Ⓨ
Renverser une transition	Orienter Ⓡ ← →

ESQUIVE AU SOL

Comme en position debout, vous pouvez éviter les coups d'un adversaire en position au sol grâce à une esquive à gauche ou à droite. Une esquive au sol effectuée au bon moment, quelle que soit sa direction, permet toujours d'éviter un coup de poing direct ou toute autre attaque qui arrive droit sur vous par au-dessus.

Cependant, face à un coup qui arrive sur le côté, comme un crochet, vous pouvez réduire (mais pas éviter) les dégâts si votre esquive au sol a la même direction que la frappe dont vous êtes la cible. En revanche, les dégâts seront accrus si votre esquive au sol vous emmène vers le coup.

Esquiver	Orienter Ⓛ

SOUS-POSITIONS



Chaque position comprend certaines sous-positions vers lesquelles vous pouvez faire une transition. En sous-position, vous pouvez lancer des frappes plus puissantes que la normale.

En défense, vous pouvez saisir l'adversaire à l'aide d'un blocage de prise et l'empêcher de faire une transition vers une sous-position, ce qui l'empêche aussi de vous envoyer des frappes puissantes. Un combattant maintenu en blocage de prise peut continuer à lutter et faire sa transition vers une sous-position. Si vous tenez un blocage de prise suffisamment longtemps, l'arbitre demandera une interruption et vous remettra en position debout.

Transition vers une sous-position	Incliner (L) dans la direction souhaitée
Blocage de prise contre transition en sous-position	Maintenir (R) ← ou (R) →
Se dégager d'un blocage de prise	Incliner (L) dans la direction souhaitée

SE DÉGAGER DU DESSOUS

Quand vous êtes sur le dos sur le sol de l'Octagon™, vous pouvez essayer de vous dégager en utilisant les mêmes commandes de transition qu'en attaque. N'oubliez pas qu'une transition réussie améliore toujours votre position, quelle que soit votre position initiale. Si vous améliorez suffisamment votre position en défense, vous vous dégagerez de l'emprise de votre adversaire.

Une fois que vous êtes libéré, vous pouvez vous relever et poursuivre le combat debout. Cependant, gardez à l'esprit que vous êtes momentanément vulnérable quand vous vous relevez : un coup lancé au bon moment peut ruiner vos espoirs. Attendez que votre adversaire soit un peu éloigné de vous. Si l'adversaire refuse de reculer, restez sur le dos et effectuez des coups de pied vers le haut quand il s'approche ou tente de reprendre une position dominante.

Transition mineure	(R) ↑ ↗ → ou (R) ↓ ↘ → ou (R) ↑ ↖ ← ou (R) ↓ ↙ ←
Transition majeure	(R) ← ↖ ↑ ↗ → ou (R) ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ou (R) ↙ ← ↖ ↑ ↗ → ou (R) ↘ ↓ ↙ ←
Se relever	Appuyer sur (L) quand l'adversaire n'est plus sur vous

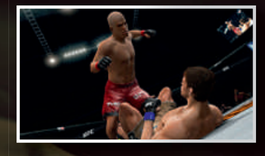
TRANSITIONS DE CAGE

Quand vous êtes près de la cage, sur la défensive dans certaines positions au sol, vous pouvez effectuer une transition mineure en utilisant la grille de la cage afin de balayer l'adversaire et de prendre une position dominante.

Si vous avez la tête face à la grille de la cage quand vous êtes en position défensive au sol, vous pouvez également effectuer une transition mineure vers une position de cage au sol, ce qui facilitera la réalisation de nouvelles transitions.

Balayage avec la grille de la cage	R ↑ ↗ → ou R ↓ ↘ → ou R ↑ ↖ ← ou R ↓ ↙ ← en défense près de la cage
Transition vers une position de cage au sol	R ↑ ↗ → ou R ↓ ↘ → ou R ↑ ↖ ← ou R ↓ ↙ ← en défense, la tête orientée vers la cage

POSITION UP / DOWN

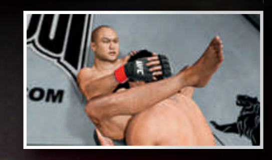


Quand un combattant est sur le dos et que l'autre est debout, il s'agit d'une position Up / Down. Dans cette position, le combattant offensif (debout) peut donner des coups de poing, des coups de pied ou tenter une soumission. Il peut aussi passer la garde du combattant à terre et revenir en position au sol.

Le combattant défensif (au sol) peut effectuer des coups de pied hauts, tenter une soumission si l'adversaire est proche ou revenir en position debout. Comme mentionné plus haut, un combattant est vulnérable quand il se relève, alors choisissez le bon moment. Le défenseur peut également tenter un takedown en se relevant. C'est une manœuvre risquée, qui vous fait courir le risque de subir une attaque d'interception de takedown.

Passer la garde d'un combattant au sol	R vers l'adversaire ou LT + R vers l'adversaire (en position debout)
Coup de pied haut	X ou Y au sol en position Up / Down
Takedown à partir de la position au sol	LT appuyer sur R au sol en position Up / Down

SOUMISSIONS



Outre la victoire par décision, K.O. de l'adversaire ou T.K.O. suite à des coups donnés sans retour à un adversaire qui ne se défend pas correctement, vous pouvez forcer un adversaire au tapout par une soumission exerçant une pression sur les articulations.

Chaque combattant peut effectuer des soumissions différentes dans des positions différentes. En position au sol, vous pouvez tenter une soumission que vous soyez sur ou sous votre adversaire. Certains combattants peuvent aussi effectuer des soumissions en clinch ou debout. Tous les combattants ne sont pas capables de réussir une soumission dans n'importe quelle position.

Quand une soumission est tentée, l'attaquant et le défenseur essaient de prendre l'avantage de la même façon. Un terrain octogonal avec une barre rouge et une barre bleue apparaît au centre de l'écran. Chaque joueur est représenté par la barre de la couleur de son coin et utilise Ⓡ pour déplacer sa barre sur le terrain.

L'attaquant, dont la barre se trouve à l'extérieur du terrain, poursuit le défenseur, dont la barre se trouve à l'intérieur. En chevauchant et en maintenant la barre du défenseur avec la sienne, l'attaquant tente de l'épuiser et de le pousser au tapout. Le défenseur doit essayer de rester hors d'atteinte de la barre de l'attaquant pour se dégager de la soumission.

Une limite de temps basée sur la position de l'attaquant au moment de la tentative et sur la condition des combattants est allouée à la tentative de soumission. Plus le combattant offensif a d'énergie, plus sa barre est longue. Moins le défenseur en a, moins sa barre est rapide.

À mesure que le temps passe, la taille de la barre de l'attaquant rétrécit. L'attaquant doit réussir à rattraper et à maintenir le défenseur avant la fin du temps imparti pour le contraindre au tapout.

Si le défenseur a l'avantage au niveau de l'énergie et parvient à échapper à la soumission, il peut réussir un slam sur son adversaire ou lui marcher dessus pour s'en tirer avec une meilleure position qu'avant.

Tenter une soumission	Appuyer sur Ⓡ
Prendre l'avantage pendant une soumission	Déplacer la barre de couleur avec Ⓡ

BLOCAGE DE SOUMISSION

Vous pouvez bloquer la tentative de soumission de votre adversaire avant même qu'il ne la réalise, ce qui vous évite de devoir gagner le mini-jeu des barres colorées pour vous en dégager. La méthode pour bloquer une soumission est la même que pour bloquer une transition, mais vous pouvez tenter autant que vous voulez de bloquer des soumissions sans craindre l'échec.

Bloquer une soumission	Incliner R à l'opposé de l'adversaire

RENVERSEMENT DE SOUMISSION

Dans des situations particulières, certains combattants peuvent effectuer un renversement de soumission quand un adversaire tente certaines transitions (notamment les projections en clinch et les dégagements depuis le dessous en position au sol). Tous les combattants n'ont pas cette possibilité et elle ne permet pas un renversement contre toutes les transitions tentées par l'adversaire.

Renversement de soumission	Appuyer sur R quand l'adversaire tente une transition particulière

SOUMISSIONS STRIKE CATCH

Pour lancer une soumission, vous pouvez également saisir le coup d'un adversaire dominant. Ceci nécessite une bonne synchronisation et n'est accessible qu'à certains combattants dans certaines positions. Si vous y arrivez, vous éviterez le coup tout en renversant la situation en un clin d'œil.

Soumission Strike Catch	LB + appuyer sur R quand l'adversaire frappe

CHANGEMENT DE SOUMISSION

Certains combattants peuvent effectuer un changement de soumission pendant une soumission, quand l'indicateur correspondant est affiché. Les changements de soumission sont particulièrement efficaces quand le temps vient à manquer, quand vous êtes désavantagé ou quand l'adversaire est sur le point de se dégager. Vous ne pouvez effectuer un changement de soumission que s'il vous reste suffisamment d'énergie.

ACCORD DE LICENCE

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ. En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs. Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence. Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles.Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaires(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS , CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ

AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS ».

4. **LIMITATION DE RESPONSABILITÉ** THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.
5. **RESILIATION** La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.
6. **LOI APPLICABLE** La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.
7. **INTEGRALITE DU CONTRAT** La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire. Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat. THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original. N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés. Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis. Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition. Et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré. Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :
Service clientèle :

THQ France, 1, rue Saint Georges, 75 009 PARIS

THQ ASSISTANCE CLIENTÈLE FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51
du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h
(0.15€ la minute)

thq@supporter.fr